

Морской бой

Имя входного файла:	стандартный ввод
Имя выходного файла:	стандартный вывод
Ограничение по времени:	1 секунда
Ограничение по памяти:	256 мегабайт

В старом игровом автомате «Морской бой» игрок сбивает торпедами корабли, двигающиеся по игровому полю слева направо или справа налево.

В нашем варианте игры на поле может находиться одновременно несколько кораблей. Все корабли движутся с одинаковыми скоростями налево или направо. Пять кораблей движутся направо, в начале игры они находятся в точках с координатами 10, 12, 20, 32, 42. Пять кораблей движутся налево, в начале игры они находятся в точках с координатами 18, 26, 28, 30, 48.



За одну секунду каждый корабль передвигается на единицу длины системы координат. Это означает, что через одну секунду после начала игры корабль, который находился в точке 10 и двигался направо, будет находиться в точке 11, а корабль, который находился в точке 18 и двигался налево, окажется в точке 17.

Вы можете выпускать торпеды, которые будут подбивать корабли. Торпеда, выпущенная в точке с какой-то координатой, уничтожает корабль, находящийся в этот момент в этой точке. При этом если в этой точке в этот момент времени окажется несколько кораблей, то торпеда подбьет все эти корабли. Но вы не можете выпустить две торпеды одновременно — все торпеды должны быть выпущены в разные моменты времени.

Подберите все корабли, используя минимальное число торпед. Чем меньше торпед вы выпустите, тем больше баллов вы получите.

Запишите в ответе, в какие моменты и в какие точки вы будете выпускать торпеды. Одно поле ввода соответствует одной торпедой. Добавляйте столько полей ввода, сколько торпед вы используете. В каждом поле ввода запишите два натуральных числа через запятую: время выстрела и координаты точки, в которую выпущена торпеда. Например, запись «12, 26» означает, что через 12 секунд после начала игры торпеда выпущена в точку с координатой 26. Все времена должны быть различными.